

Одно уведомление за другим быстро появлялось у меня перед глазами...

Поздравляем вас с разблокировкой функции прокачки персонажа

Поздравляем вас с разблокировкой функции оценки

Поздравляем вас с разблокировкой функции выпадения предметов

*Вы убили огромного волка 13-го уровня. Вы получили 10 очков. Вы получили 26 опыта *.

Рассчитываем дополнительный опыт за 12 уровней разницы, вы получили дополнительные 156 опыта

Поздравляем с достижением уровня 2. Вы получили 5 бесплатных очков атрибутов

Поздравляем с достижением 3-го уровня. Вы получили 5 бесплатных очков атрибутов

.

.

Поздравляем с достижением 5-го уровня. Вы получили 5 бесплатных очков атрибутов

*Вы убили огромного волка 15-го уровня. Вы нашли ... *

Поздравляем с достижением 6-го уровня. Вы получили 5 бесплатных очков атрибутов

*Вы убили огромного волка 14-го уровня. Вы нашли ... *

Вы убили огромного кабана 20 уровня. Вы нашли 25 очков +кожаную броню хорошего качества 20 уровня. Вы получили 40 опыта, вы получаете дополнительные 280 опыта.

Поздравляю с достижением 7-го уровня. Вы получили 5 бесплатных очков атрибутов

Глядя на непрерывные уведомления, я был очень удивлен, а когда открыл свой статус, то увидел две новые строки:

Уровень: 7 (52/640).

Бесплатные очки атрибутов: 35.

И я вижу знак плюс рядом с каждым из моих атрибутов. "Теперь я могу поднять свои атрибуты с помощью очков, но лучше оставить их, пока не достигну предела".

Кожаная броня хорошего качества 20-го уровня давала мне дополнительные 25 очков к телосложению, поэтому я надел её.

Удовлетворенный результатом, я заметил, как что-то крадучись приближается к моей позиции, "Наверное, кто-то учуял кровь", - подумал я.

Вскоре кусты зашелестели, и передо мной появилась огромная коричневая змея почти 10 метров в длину, и я почувствовал исходящую от нее первобытную ауру и быстро проверил одну из новых способностей, которые получил.

"Оцени", - мысленно произнес я, глядя на змею, и передо мной появился новый экран.

* Имя: Огромная коричневая змея.

Уровень: 22.

Атрибуты: Сила 150, Ловкость 120, Телосложение 220, Живучесть 100, Выносливость 300, Дух 70.

Способности: ядовитые клыки.

Навыки: скрытность, аура хищника.*

"Если нормальный чунин столкнётся с этим зверем, ему лучше молиться, чтобы яд убил его быстро", - подумал я, поскольку убежать для него будет очень трудно. Я сосредоточился на его навыках, а затем появился экран с описанием.

Скрытность: Уменьшает звук, генерируемый движением пользователя, его будет трудно обнаружить.

Аура хищника: Существа слабее пользователя будут испытывать глубокий страх. Эффект зависит от разницы в силе.

Все мои размышления произошли за мгновение до того, как огромная змея сжалась и прыгнула на меня, пытаясь укусить за голову. Я увидел, как ее острые клыки, на которых было несколько капель зелёного яда, приближаются с очень большой скоростью. Я подождал, пока она приблизится, чтобы не изменила направления движения, и с моим коротким мечом в руке я откинулся назад, становясь параллельно земле. Её голова прошла надо мной. Успешно увернувшись от неё, я не остановился, а влил чакру в ноги и ударил мечом по шее, проходящей надо мной. Благодаря импульсу от прыжка мой острый меч продолжал резать её и оставил очень длинную кровоточащую рваную рану на нижней части тела.

Но прежде чем я насладился своим достижением, я обнаружил, что насквозь пропитан змеиной кровью, отчего мне стало противно: "Никогда ни от чего не уклоняйся в будущем", - подумал я, наблюдая за змеей, извивающейся на земле, перед смертью. Получив уведомление, я разочаровался, потому что не было никакого предмета, только очки и опыт.

Я освеживал тело, оставив только ядовитую железу, а остальное продал. После отправился к реке, чтобы вымыть тело, и послал клон продолжать охоту, пока я возвращаюсь к тренировкам.

.....

Вернёмся на территорию Учих. Мой клон вместе с Микото подошел к зданию, и она объяснила, что оно используется для управления доходами и расходами клана Учиха. "Значит, это что-то вроде сокровищницы", - подумал я.

Мы вошли внутрь и увидели много гражданских Учих, сидящих в приемной. Они с энтузиазмом приветствовали Микото, бросая любопытные взгляды в мою сторону, которые я полностью игнорировал. Мы оба пошли в направлении комнаты с простым офисом, где мы собираемся устроить собеседование. "Эх, почему я единственный неудачливый клон, получивший эту скучную задачу", - подумал клон.

Вскоре после этого мы начали вызывать людей одного за другим, и каждый раз они удивлялись тому, что вопросы задаю я, а не Микото. Каждый раз, видя высокомерие, появляющееся на

чьем-то лице, я исключаю человека из своего списка, потому что их реакция на меня - это главный тест этого собеседования.

В конце концов, для второй цели магазинов, или, как думает Фугаку, для главной цели, наличие людей, которые могут терпеть, когда ребенок проводит им собеседование, как босс, является

хорошим признаком того, что у них хороший темперамент, и они способны иметь дело с большинством людей.

В конце дня мой клон выбрал 16 человек. 9 для скорого открытия ресторана: четверо из них умеют готовить, и трое будут работать официантами, один кассир и один менеджер. Остальные 7: четверо будут работать главными пекарями для каждой кондитерской, а последние три будут работать кассирами.

Я предупредил их, что буду давать уроки, прежде чем они начнут работать, и, конечно же, что если какая-нибудь информация просочится, то я сделаю их жизнь хуже ада. Мы также договорились о структуре оплаты труда, предусматривающей фиксированную минимальную заработную плату, но с возможностью увеличения от отзывов клиентов.

Кроме того, когда магазины откроются, будут проводиться регулярные проверки либо мной, либо моим главным менеджером Микото, и любой недостаток в качестве продукта или производительности будет сурово наказан, вплоть до увольнения.

Уладив все дела, мой клон вздохнул: "Теперь всё на тебе, Фугаку", - подумал клон, так как теперь осталось приобрести магазины с хорошим местоположением.

Но, конечно, кто-то уже попытался помешать этому, когда услышал, что клан Учиха пытается продвинуться в пищевой промышленности. Этот человек-Шимура Данзо.

Клан Шимура, вероятно, контролирует большую часть финансов в Конохе, доказательством этого является то, что Данзо был способен финансировать эксперименты Орочимару и даже создать Корень АНБУ.

Теперь он использует те же самые финансы и связи, чтобы Фугаку не получил хорошие места, и даже связался с некоторыми

владельцами магазинов, дабы поднять цены. Некоторые кланы даже охотно помогали, особенно те, которые имели свой бизнес в пищевой промышленности, такие как клан Акимичи.

Тем не менее, точно так же, как есть люди, готовые помочь Данзо, есть и люди, ненавидящие того за его методы решения проблем, которые решили помочь Фугаку. Один из них - клан Хатаке, вероятно, пытавшийся отплатить ему за то, что он не причинил Какаши неприятностей из-за Шарингага. Этот клан, отвечающий за обработку сельскохозяйственных угодий Конохи, очень помог, и через неделю Фугаку наконец купил все магазины.